

BAB IV

PEMBAHASAN

Pada bab ini difokuskan pada metode yang digunakan dalam perancangan karya, observasi data dan teknik pengolahannya dalam perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja.

4.1 Hasil dan Analisis Data

4.1.1 Wawancara

Wawancara atau *interview* adalah percakapan yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi secara lisan, dengan tujuan untuk mendapatkan data yang menjelaskan permasalahan penelitian. Wawancara dilakukan dengan Bapak Hartatok S.Pd, M.Si selaku pimpinan grup Ludruk Marsudi Laras (20 April 2016) ,bapak Drs. Mudjiono selaku pengamat seni (pada tanggal 21 April 2016), bapak Heri Purwadi S,Sn selaku kepala seksi seni budaya Dinas Budaya dan Pariwisata kota Surabaya (pada tanggal 4 Mei 2016), bapak Kartolo selaku seniman kesenian Ludruk (pada tanggal 21 Mei 2016) dan bapak Tjahja Tribinuka, ST, MT selaku budayawan (pada tanggal 24 Mei 2016). Berikut rangkuman data dari hasil wawancara.

Ludruk merupakan kesenian tradisional berupa teater rakyat, yang tumbuh dan berkembang di dalam ruang lingkup masyarakat. Awal mula kesenian Ludruk dikenalkan oleh pak Santik, yang berasal dari Jombang. Pak Santik mengamen dengan menggunakan hiasan pada wajahnya dengan corat coret sehingga terlihat lucu, masyarakat menyebutnya wong *lorek* yang kemudian dikenal dengan istilah ludruk *lerok*. Pada tahun 1920 hingga 1930-an Ludruk *lerok* berkembang menjadi Ludruk *besutan*, dan mengalami penambahan pemain. Tokoh utama dari Ludruk *besutan* adalah pak Besut seseorang yang dianggap bijaksana, ciri khasnya adalah selalu menggunakan peci persia merah, celana hitam dan kain putih panjang yang ditarik hingga dada. Selain itu ada tokoh lain yaitu Asmunah, istri pak Besut dan paman Jamino. Ludruk *besutan* memiliki aspek ritual, yang diawali dengan melakukan persembahan (sesaji) sehingga aroma kemenyan menimbulkan suasana mistis.

Pada tahun 1930-an kesenian Ludruk mulai masuk ke kota Surabaya dan diterima dengan baik oleh masyarakat sehingga mengalami perkembangan yang pesat. Karena perkembangan tersebut kesenian Ludruk disebut-sebut sebagai ikon kota Surabaya. Cak Gondo Durasim adalah tokoh yang memelopori kesenian Ludruk di Surabaya. Grup Ludruk cak Durasim mengembangkan kesenian Ludruk menjadi ludruk sandiwara dan meninggalkan ciri *besutan*. Pada masa penjajahan Ludruk cak Durasim mempunyai misi untuk melawan penjajah Jepang, melalui kidungannya yaitu “*Pagupon omahe doro, melu Nippon tambah sengsoro*” yang artinya “ pagupon rumahnya burung dara, ikut Nippon tambah sengsara”.

Pemerintah Jepang yang tersindir dengan kidungan kritik tersebut, lalu menangkap cak Durasim dipenjarakan dan dibunuh.

Pada tahun 1965-an kesenian Ludruk mengalami vakum karena situasi politik. Banyak grup Ludruk yang bubar dan ditangkap oleh PKI. Kemudian setelah situasi politik mereda, grup Ludruk mulai terbentuk kembali dan melakukan pementasan. Tahun 1980-an, grup-grup Ludruk di Surabaya seperti ludruk RRI, ludruk Sidik CS, ludruk Kartolo CS mengadakan pementasan rutin.

Tahun 1990-an kesenian Ludruk semakin surut karena perkembangan teknologi dan mulai masuknya media televisi. Sehingga membuat masyarakat khususnya remaja lebih memilih menonton televisi yang menyediakan hiburan beragam serta menyajikan budaya asing yang lebih modern, daripada harus keluar rumah untuk menonton pertunjukkan Ludruk.

Pada saat ini pun kesenian Ludruk sendiri dapat dikatakan hampir mati atau punah. Kurangnya media promosi untuk mengenalkan kesenian Ludruk berdampak kepada para seniman yang hidup dengan kondisi ekonomi yang sulit, karena kurangnya dukungan dari masyarakat. Bahkan membuat mereka tidak dapat bertahan hidup jika hanya dengan bermain Ludruk dan memiliki pekerjaan sampingan.

Seorang tokoh akan memiliki pengaruh terhadap kesenian Ludruk, karena memiliki konsistensi dalam bidangnya, sering tampil pada pementasan (produktif), mampu mengenali serta membawakan aspirasi audience, sehingga hal tersebut akan membuat tokoh tersebut melekat pada pikiran audience dan selalu dikenang. Tokoh yang memiliki peran dalam perkembangan kesenian Ludruk

antara lain Cak Durasim merupakan seorang tokoh yang memelopori kesenian Ludruk di Surabaya. Nilai juang yang dimiliki Cak Durasim dalam melawan penjajah melalui keberaniannya mengkritik dengan kidungannya membuatnya selalu diingat oleh masyarakat hingga saat ini. Yang selanjutnya adalah Cak Kartolo seorang pelawak sekaligus pemain Ludruk yang terkena yang hingga saat ini masih melestarikan kesenian Ludruk di Surabaya. Bahkan Cak Kartolo memiliki grup Ludruk yang dikenal masyarakat sebagai Ludruk Kartolo CS. Tokoh Cak Kartolo diingat masyarakat karena lawakan yang sangat menghibur .

Dalam struktur pementasannya, yaitu diawali dengan tari Remo atau tari selamat datang yang kemudian ditutup dengan kidungan, selanjutnya adalah bedayan (para waria menyanyi bersama seperti paduan suara), dilanjutkan dengan lawakan atau dagelan, setelah itu baru masuk pada lakon atau cerita. Ciri khas kesenian Ludruk adalah dalam pementasannya memakai dialek Surabaya, cerita yang diangkat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, terdapat parikan/ kidung, semua pemainnya adalah laki-laki baik untuk peran laki-laki maupun perempuan. Seiring perkembangannya ada perbedaan antara kesenian Ludruk yang dulu dengan yang sekarang. Dulu kesenian Ludruk ditampilkan mulai setelah isya' hingga pagi, tetapi pada saat ini durasi dipadatkan menjadi 2 jam, peran wanita pada jaman dulu dimainkan oleh pria tetapi saat ini sudah diperankan oleh pemain wanita. Pada kesenian Ludruk terdapat karawitan sebagai iringan. Karawitan tersebut terdiri dari kendang, gambang, citer, bonang, bonang penerus, kenong, slentem, kempul, gong, suling, rebab dan peking.

Proses pemilihan tema cerita yang akan dipentaskan, dapat dengan memilih cerita pakem (Sakera, Sarip Tambak Oso, Si Pitung, Calonarang) atau cerita bebas berupa perjuangan yang memiliki makna kritik sosial, atau cerita yang dibuat sendiri dan disesuaikan dengan perkembangan zaman (mengikuti trend). Pada struktur panggung pun sederhana, yaitu dengan adanya backdrop dan property yang digunakan disesuaikan dengan tema.

Pemerintah Surabaya sendiri saat ini sedang berupaya untuk melestarikan kesenian Ludruk agar tetap dapat bertahan. Upaya tersebut adalah dengan memfasilitasi para seniman dan memberi kesempatan untuk pentas di balai budaya pada saat festival yang diadakan dua tahun sekali, melakukan pembinaan gratis yang dilatih oleh pemain Ludruk. Dalam upaya tersebut peran masyarakat juga sangat penting dan berpengaruh. Terlebih lagi remaja yang merupakan generasi baru dan generasi penerus.

4.1.2 Hasil Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dan melakukan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang menjadi target pengamatan.

Observasi dilakukan dengan cara melihat pertunjukkan kesenian Ludruk grup Irama Budaya secara langsung, pada tanggal 23 April 2016, di gedung kesenian THR Surabaya. Hasil yang diperoleh adalah bahwa kesenian Ludruk adalah seni teater tradisional yang merupakan warisan leluhur. Kesenian Ludruk bersifat menghibur, karena terdapat lawakan di dalamnya. Cerita yang diangkat

adalah tentang kehidupan sehari-hari, sehingga alurnya mudah dipahami. Selain itu terdapat pesan moral yang dapat dipetik oleh penonton.

Backdrop yang digunakan pada saat tari remo, bedayan dan lawakan yaitu menggunakan gambar ikon Surabaya sehingga mudah untuk mengetahui bahwa grup Ludruk tersebut adalah grup Ludruk Surabaya. Tetapi jika sudah masuk dalam cerita, backdrop berganti-ganti dan disesuaikan dengan setting tempat pada cerita.

Dari sisi pemain didominasi pemain paruh baya, yang memiliki umur 40 tahun hingga 80 tahun. Tema cerita yang dipertunjukkan adalah cerita rakyat/cerita lama, begitupula dengan lawakan yang ditampilkan adalah lawakan lama, sehingga kurang dipahami dan kurang cocok dengan remaja masa kini yang lebih menyukai hal-hal baru atau kekinian. Cerita dan lawakan hanya mudah dipahami oleh audience yang seumuran dengan pemain.

Kostum yang dipakai oleh para pemain adalah kostum khas Jawa Timur. Peran laki-laki dan pelawak biasanya menggunakan blankon atau menggunakan peci dan sarung. Sedangkan peran perempuan dan kostum bedhayon menggunakan atasan kebaya, bawahan jarik dengan rambut yang disanggul.

Suasana di gedung pertunjukkan dapat dikatakan kurang nyaman, karena dekat dengan toilet, kursi tua yang perlu diperbarui, udara di dalam gedung terasa panas atau gerah. Pengeras suara yang digunakan pun kurang memadai, sehingga suara pemain yang juga berjalan ke sana ke mari tidak terdengar oleh audience.

4.1.3 Studi Literatur

Berdasarkan studi literature yang telah dilakukan terhadap buku mengenai kesenian Ludruk yang ditulis oleh Herry Lisbijanto pada tahun 2013 berjudul *Ludruk*, yaitu dalam pertunjukkan para pemain akan mengenakan pakaian berupa pakaian sehari-hari yang dikenakan masyarakat pada waktu itu.

Pada awalnya pakaian pemain Ludruk hanya berupa pakaian yang berwarna merah dan putih, sebagai bentuk protes terhadap penjajah dan sebagai pembangkit jiwa nasionalisme rakyat pada masa penjajahan. Namun seiring dengan perkembangan dan selera masyarakat maka pakaian dan kostum pemain Ludruk menyesuaikan dengan kisah atau lakon yang diperankan. Tidak ada busana yang menjadi pakem bagi pemain seperti dalam pementasan wayang .

Para pemain akan menggunakan busana sesuai dengan tokoh yang akan dimainkan, kalau memerankan seorang tentara Belanda maka dia akan mengenakan pakaian seragam tentara Belanda, pemain akan memerankan pembantu maka dia akan mengenakan pakaian selayaknya pembantu, demikian seterusnya. Yang menjadi rujukan kostum pemain adalah busana yang mempunyai latar belakang budaya Jawa Timur.

Untuk pemain yang berperan sebagai pemain dagelan, maka busana yang dikenakan biasanya mempunyai warna yang cerah dan menyolok agar tampil beda dan membuat penonton tertawa. Untuk pemain yang memerankan tokoh wanita maka pemain tersebut akan mengenakan kebaya dan berdandan seperti layaknya seorang wanita dengan gaya dan gerakannya layaknya wanita.

Untuk kostum tari remo gaya Suroboyoan, maka kostum yang dikenakan terdiri atas ikat kepala merah, baju tanpa kancing yang berwarna hitam, celana

sebatas pertengahan betis yang dihias jarum emas, sarung batik yang menjuntai hingga ke lutut, setagen yang diikat ke pinggang, serta keris menyelip di belakang.

Berdasarkan studi literature yang didapatkan melalui blog resmi milik grup kesenian Ludruk irama budaya, yaitu Ludruk Irama Budaya merupakan grup Ludruk Surabaya yang bertahan hingga saat ini. Didirikan pada 10 November 1987 oleh Sakia Sunaryo. Memiliki personil yang terdiri dari laki-laki dan waria. Pada tahun 1988 mengalami kejayaan dengan jumlah penonton 500 orang setiap malamnya. Awalnya Ludruk Irama Budaya berlokasi di Pulo Wonokromo hingga pada tahun 2010 berpindah ke kampung seni yang berlokasi di belakang gedung THR. Ludruk Irama Budaya pernah meraih prestasi yang membanggakan yaitu juara I Ludruk Terbaik se-Jawa Timur pada 17 Oktober 2004 dan menerima penghargaan dari Paguyuban Puspo Budoyo pada 5 Agustus 2007 sebagai pelestari Ludruk. Ludruk Irama Budaya mampu bertahan lebih dari 20 tahun mengisi panggung hiburan di Surabaya walaupun saat ini kondisi penonton mengalami kemerosotan.

4.1.4 Studi Eksisting

Studi eksisting membahas tentang kemiripan media yang digunakan, dalam hal ini media yang digunakan adalah komik. Komik yang mengangkat tema kebudayaan lokal yaitu, berjudul Mantra karya komikus lokal Azisa Noor dan penulis R Amdani yang diterbitkan oleh Mizan Publishing. Komik mantra menceritakan tentang seorang pelukis muda yang sukses bernama Ratri, berjuang untuk menemukan jati dirinya di dalam komunitas seni dan keluar dari bayangan

mentornya. Upaya ini membuatnya depresi, sampai menemukan sebuah mantra kuno.

Pada komik ini memiliki keunikan sendiri yaitu penggunaan dwi warna dengan teknik sapuan cat air, yaitu shades coklat untuk dunia nyata atau realita sedangkan shades biru untuk dunia bayangan atau fantasi. Cerita pada komik sangat ringan dan mengalir sekaligus bahasa yang mudah untuk dipahami. Tetapi pada komik ini kebudayaan lokal yang dimuat yaitu kesenian topeng panji, tidak dibahas secara mendetail.



Gambar 4.1 Cover Komik Mantra

Sumber : makko.co, 2016

4.2 Konsep atau Keyword

Berdasarkan data yang sudah terkumpul dari hasil wawancara, observasi, studi literatur, STP, dan beberapa data penunjang lainnya yang nantinya akan dijadikan sebuah konsep atau keyword.

4.2.1 Segmentasi, Targeting, Positioning (STP)

1. *Segmentasi*

Dalam perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* sebagai upaya mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja, khalayak sasaran target yang dituju adalah sebagai berikut :

a. Demografis

Target	: 13-60 tahun
Jenis Kelamin	: Laki-laki dan perempuan
Jenjang Pendidikan	: SMP- Perguruan Tinggi

b. Geografis

Wilayah	: Surabaya
Ukuran Kota	: Wilayah Perkotaan

c. Psikografis

Experiencers dengan cirri orang yang bersemangat, bergairah dan muda yang mencari varietas dan kesenangan. Mengeluarkan pendapatan cukup besar pada mode, hiburan, dan sosialisasi.

2. *Targeting*

Target audience yang dituju dari perancangan buku komik Ludruk terfokus pada remaja yang berusia 13-18 tahun, tergolong dalam kategori pelajar Sekolah Menengah Pertama sampai Sekolah Menengah Akhir yang memiliki rasa ingin

tahu tinggi, bangga atau tertarik dengan kebudayaan lokal serta konsumtif terhadap buku komik lokal. Dengan Target Market para orang tua sebagai berikut:

Usia	: 30-60 tahun
Ukuran keluarga	: 3 orang
Pekerjaan	: Pegawai negeri/ swasta, ibu rumah tangga dan wiraswasta
Pendidikan	: Perguruan tinggi
Penghasilan	: Rp. 5.200.000-6.000.000
Kelas Sosial	: Kelas menengah

3. *Positioning*

Positioning adalah strategi komunikasi yang berhubungan dengan bagaimana khlayak menempatkan suatu produk, merek atau perusahaan di dalam otaknya, di dalam alam khayalnya, sehingga khlayak memiliki pemikiran tertentu (Morissan, 2010:72). Dalam hal ini produk tersebut adalah buku komik Ludruk yang memosisikan sebagai media baru untuk mengenalkan kembali kesenian Ludruk kepada remaja dengan memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk secara umum yaitu, sejarah kesenian Ludruk, tokoh-tokoh kesenian Ludruk yang berpengaruh dan struktur pementasan kesenian Ludruk serta menyajikan cerita kontemporer, yang diharapkan dapat meningkatkan minat terhadap budaya lokal yaitu kesenian Ludruk.

4.2.2 **Unique Selling Proposition (USP)**

Suatu produk harus memiliki keunikan sendiri, hal ini sangat penting dalam persaingan bisnis. Hal tersebut membuat suatu produk dapat dibedakan dengan kompetitornya, sehingga memiliki kekuatan untuk menarik pasar. Dalam

hal ini *Unique Selling Proposition* yang dimiliki oleh buku komik Ludruk adalah memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk yang dikemas dalam buku komik yang belum ada sebelumnya, dengan memadukan visual berupa ilustrasi dan teks sebagai penjelas sehingga pesan atau informasi yang disampaikan lebih mudah untuk dipahami.

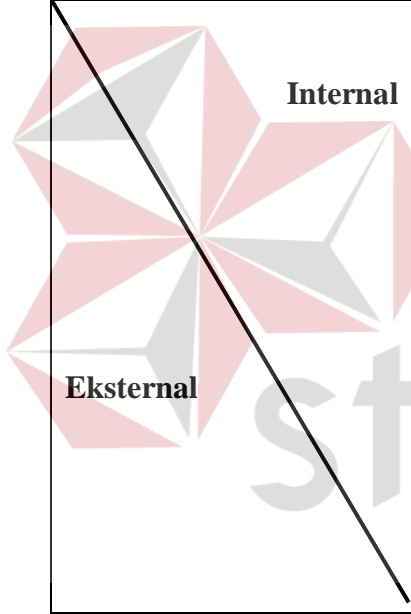
4.2.3 Analisis SWOT

SWOT adalah dipergunakan untuk menilai dan menilai ulang (reevaluasi) suatu hal yang telah ada dan telah diputuskan sebelumnya dengan tujuan meminimumkan resiko yang mungkin timbul. Langkahnya adalah dengan mengoptimalkan segi positif yang mendukung serta meminimalkan segi negative yang berpotensi menghambat pelaksanaan keputusan perancangan yang telah diambil (Sarwono dan Lubis, 2007:18). Dinilai dari segi kekuatan peluang dan ancaman merupakan faktor eksternal yang ada pada obyek, sedangkan kekuatan dan kelemahan merupakan faktor internal. Hasil dari kajian keempat segi eksternal dan internal tersebut dapat disimpulkan melalui strategi pemecahan masalah, perbaikan, pengembangan, dan optimalisasi. Hal-hal yang di kandung oleh empat factor tersebut disimpulkan menjadi suatu kesimpulan yang positif, netral atau dipahami. Penyusunan kesimpulan ini ditampung dalam Matriks Pakal yang terdiri dari :

- a. Strategi PE-KU (S-O)/ Peluang dan Kekuatan : Mengembangkan peluang menjadi kekuatan.
- b. Strategi PE-LEM (W-O)/ Peluang dan Kelemahan : Mengembangkan peluang untuk mengatasi kelemahan.

- c. Strategi A-KU (S-T)/ Ancaman dan Kekuatan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk menambah kekuatan.
- d. Strategi A-LEM (W-T)/ Ancaman dan Kelemahan : Mengenali dan mengantisipasi ancaman untuk meminimumkan kelemahan (Sarwono dan Lubis, 2007:18-19).

Tabel 4.1 Hasil Analisis SWOT

 <p>Internal</p> <p>Eksternal</p>	<p>Strength</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengenalkan kembali budaya lokal kepada remaja dengan media baru - Memberikan informasi tentang kesenian Ludruk dengan tujuan meningkatkan minat remaja terhadap budaya lokal - Menyajikan naskah Ludruk kontemporer 	<p>Weakness</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menurunnya minat remaja terhadap kebudayaan lokal (kesenian Ludruk) - Kurangnya publikasi di berbagai media tentang kebudayaan lokal
<p>Opportunity</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buku komik yang memuat budaya lokal sangat jarang ditemui - Banyaknya buku tentang kebudayaan lokal yang hanya di dominasi oleh teks dan visualisasi berupa fotografi 	<p>S-O</p> <p>Merancang buku komik yang menyajikan naskah Ludruk kontemporer sebagai upaya mengenalkan kembali kebudayaan lokal yaitu kesenian Ludruk kepada remaja</p>	<p>W-O</p> <p>Merancang buku komik dengan menambahkan bahasa gaul</p>

Threat	S-T	W-T
<ul style="list-style-type: none"> - Banyaknya buku-buku komik luar negeri yang masih disukai remaja - Perkembangan IT yang pesat, membuat remaja lebih dekat dengan media digital 	Merancang buku komik dengan menggunakan gaya visualisasi manga	<ul style="list-style-type: none"> -Memperbanyak konten lokal dalam buku komik yang menggunakan visualisasi manga -Memposting cuplikan komik secara online
<p>Strategi utama :</p> <p>Merancang buku komik berbasis digital ilustrasi sebagai upaya mengenalkan kembali kesenian tradisional, yang menyajikan cerita Ludruk kontemporer dengan menambahkan bahasa-bahasa gaul dan dikemas menggunakan gaya visualisasi manga tanpa meninggalkan nilai-nilai budaya lokal, sehingga diharapkan dapat menarik minat remaja</p>		

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.2.4 Keyword

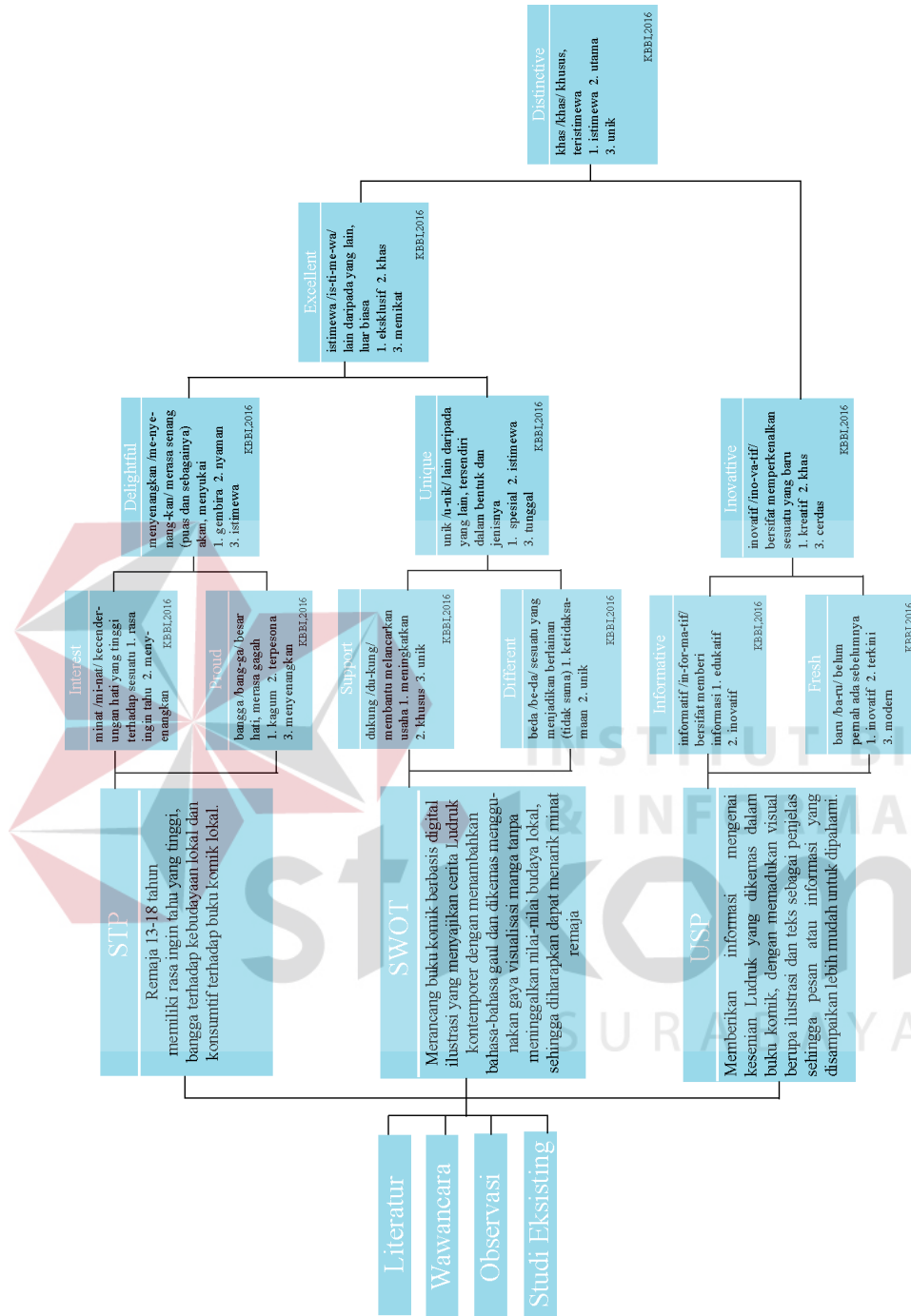
Pemilihan kata kunci atau *keyword* pada penelitian ini di dasarkan terhadap analisis data yang telah dilakukan. Penentuan *keyword* penelitian diambil berdasarkan data hasil wawancara, observasi, STP, dan studi literature yang sudah terkumpul.

4.2.5 Deskripsi Konsep

Konsep untuk perancangan buku komik Ludruk ini adalah “khas” (*distinctive*). Konsep “khas” ini dapat diartikan sebagai sesuatu yang memiliki karakteristik, unik, istimewa, khusus dan berbeda dengan yang lain (Oxford dictionaries, 2016). Dalam hal ini, kesenian Ludruk yang diangkat merupakan Ludruk Surabaya, dengan konsep “*khas*” yang digunakan akan menyajikan

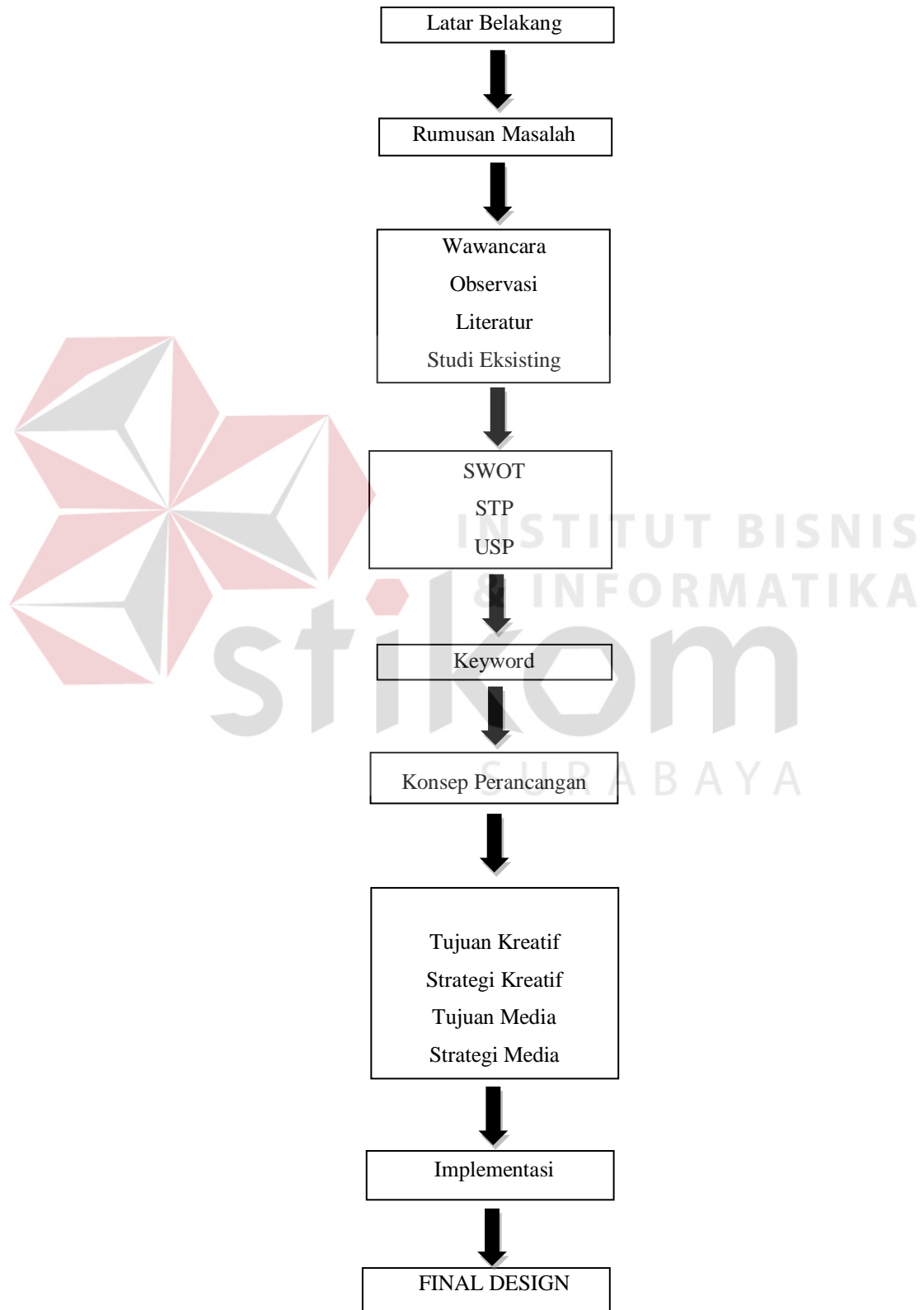
konten komik dengan memberikan informasi mengenai kesenian Ludruk dan naskah Ludruk kontemporer yang dikemas secara berbeda. Pada komik akan menggunakan bahasa Jawa Suroboyoan, disampaikan melalui tokoh yang diadaptasi dari maskot kota Surabaya yaitu Suro dan Boyo yang khas dan berbeda.





Gambar 4.2 Keyword
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.3 Perancangan Karya



Gambar 4.3 Alur Perancangan Karya

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.3.1 Perancangan Kreatif

1. Tujuan Kreatif

Perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* memiliki tujuan untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Pada pembuatan buku komik ini nantinya akan memberikan informasi mengenai sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh-tokoh kesenian Ludruk yang berpengaruh di Surabaya serta struktur kesenian Ludruk serta menyajikan naskah Ludruk kontemporer. Dengan pembuatan buku komik Ludruk ini diharapkan dapat menarik minat remaja terhadap kesenian Ludruk.

Dengan adanya *keyword* diharapkan mampu menjadi kunci dalam perancangan buku komik Ludruk yang sesuai dengan yang disukai oleh remaja, sehingga mampu untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional. *Keyword* yang digunakan adalah khas (*distinctive*) merupakan hasil yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara, literatur, studi eksisting, STP, USP, dan analisis SWOT yang telah melalui proses analisa sehingga dapat menjadi acuan konsep dasar dalam perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja.

2. Strategi Kreatif

Perancangan buku komik Ludruk berbasis ilustrasi *digital* guna mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja memerlukan sebuah

strategi kreatif dalam perancangan tampilan visualnya. Pesan visual yang disampaikan kepada target audience merupakan sesuatu yang penting, agar dapat tersampaikan dengan baik. Dengan mengusung konsep khas (*distinctive*) yang akan digunakan sebagai desain dalam perancangan buku komik Ludruk yang bertujuan untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Unsur-unsur strategi visual yang digunakan adalah :

a. Ukuran dan Format Buku

- Jenis buku : Buku Komik
- Dimensi buku : 14,8 cm x 21 cm
- Jumlah halaman : 64
- Gramatur isi buku : 120 gr
- Gramatur cover : 260 gr
- Finishing : Soft cover, Laminasi Doff dan Cutting Cover

Dalam perancangan buku komik ini dipilih dimensi buku berukuran 14,8 cm x 21 cm atau A5 dengan posisi buku *portrait*.

Alasan memilih ukuran karena dianggap cukup sesuai dengan pola aktivitas segmen pembaca komik yang umumnya adalah remaja, karena memberikan kepraktisan dalam membaca dan mudah untuk dibawa kemana saja (Tirtaadmaja: 85-86, 2012).

b. Struktur Buku

Struktur buku komik Ludruk akan disusun sebagai berikut :

- Cover Depan

- Cover Halaman Dalam
- Halaman Copyright
- Halaman Daftar Isi
- Halaman Pengenalan Tokoh Karakter
- Halaman Isi
- Halaman Tentang Kreator
- Cover Belakang (Sinopsis)



c. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam buku komik ini adalah bahasa Jawa Suroboyoan (bahasa khas Surabaya), bahasa Indonesia untuk percakapan dengan orang yang lebih tua serta penambahan bahasa gaul remaja. Penggunaan bahasa Suroboyoan disesuaikan berdasarkan *keyword* dan target audience yang dituju yaitu remaja Surabaya, dimana dialek Surabaya atau yang lebih dikenal sebagai bahasa Suroboyoan adalah sebuah dialek bahasa Jawa yang dituturkan di Surabaya dan sekitarnya. Dialek ini berkembang dan sering digunakan masyarakat Surabaya dan sekitarnya, berikut contoh bahasa Suroboyoan :

- “Lho, kok wes mlebu sekolah? Koen wis waras a?”
[Arti : “Lho, kok sudah masuk sekolah? Kamu sudah sembuh yah?”]
- “Awakku titip iki nang awakmu.”
[Arti : “Saya menitipkan ini padamu”]

- “Hawane puanas yo. Awakku pingin ngombe seng uakeh.”
[Arti : “Hawanya panas sekali yah. Saya ingin sekali minum banyak.”]
 - “Tulisno jenengmu ndhek kene.”
[Arti : “Tuliskan namamu disini.”]
 - “Rek, ayo rek. Mlaku-mlaku nang Tunjungan.”
[Arti : “Ayo teman-teman, jalan-jalan ke Tunjungan.”]
- (Fitriyana, 2013).

Bahasa gaul seringkali digunakan oleh anak muda masa kini yang diperoleh dari komunikasi sehari-hari, kemunculannya pun selalu menjadi trend. Bahasa gaul memang seringkali rancu dan tidak mengikuti kaidah bahasa yang benar, sehingga hanya dimengerti oleh penggunannya. Hingga saat ini bahasa gaul belum terangkum ke dalam kamus bahasa resmi sebagai rujukan. Berikut bahasa gaul yang menjadi trend saat ini :

- 1) PHP: berasal dari singkatan Pemberi Harapan Palsu, artinya omong kosong.
- 2) Cius Miapah: bermakna serius nih, demi apa.
- 3) Gaje: memiliki arti gak jelas (berasal dari pelafalan kata GJ).
- 4) Unyu: bermakna imut, menggemaskan.
- 5) BAPER :Baper artinya “dibawa perasaan“, digunakan pada teman yang sedang melow karena suatu hal.
- 6) Galau: bermakna risau, resah, bimbang, perasaan yang kacau.

- 7) Rempong: memiliki makna rese, ribet, atau repot.
- 8) Hoax: berasal dari bahasa Inggris “Hoax”, yang juga memiliki arti sama yaitu kabar / berita bohong.
- 9) Woles: bermakna santai aja (dari bahasa Inggris, Slow)
- 10) Alay : singkatan dari anak lebay, merupakan streatip yang menggambarkan sesuatu berlebihan atau norak(Anggara, 2016).

d. Teknik Visualisasi

Pada perancangan buku komik ini menggunakan ilustrasi *digital* dimana dalam teknik ini mulai dari proses sketsa, *layouting* hingga pewarnaan dilakukan secara digital menggunakan media komputerisasi (Migotuwio, 2013).

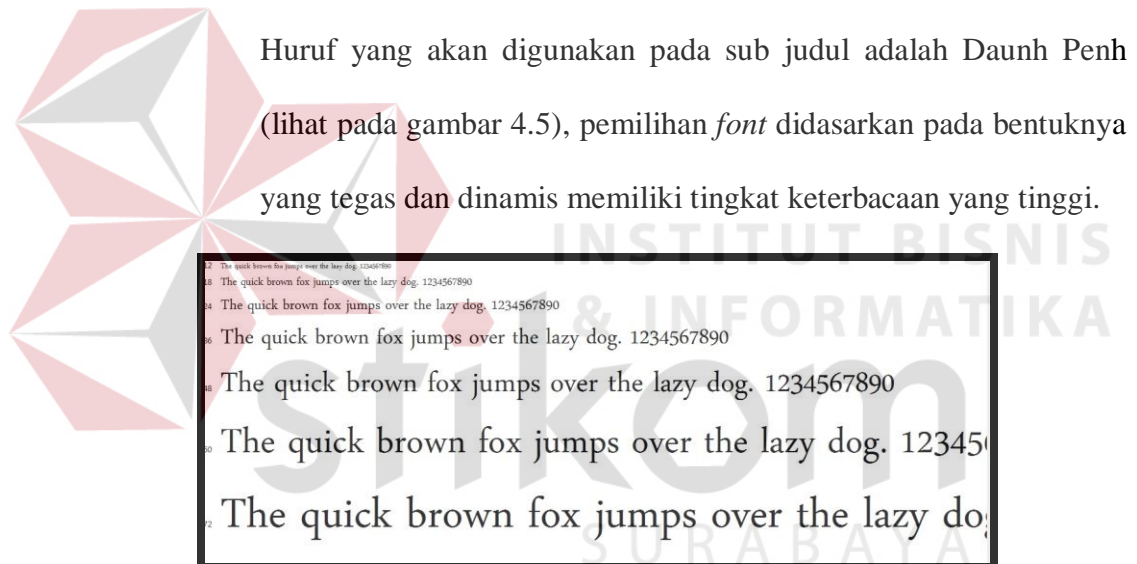
e. Tipografi

Huruf yang akan digunakan pada buku komik ini adalah font West Java yang termasuk jenis font block dengan karakter ketebalan stroke yang mencolok, font ini seringkali menonjolkan kesan artistik dan unik. Lebih tepat dipergunakan untuk judul(Adi Kusrianto, 52).



Gambar 4.4 Font West Java

Sumber : Hasi Olahan Peneliti, 2016



Huruf yang akan digunakan pada sub judul adalah Daunh Penh (lihat pada gambar 4.5), pemilihan *font* didasarkan pada bentuknya yang tegas dan dinamis memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

Gambar 4.5 Font Daunh Penh

Sumber : Hasi Olahan Peneliti, 2016

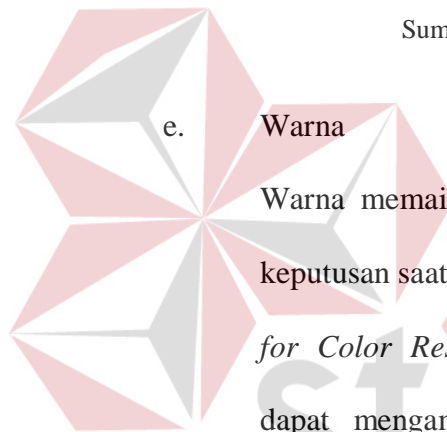
Huruf yang akan digunakan pada buku komik adalah jenis huruf sans serif yang memiliki karakter *rounded* pada setiap ujungnya. Font Digital Script akan digunakan untuk konten atau isi karena jenis font yang mudah untuk dikenali dan dapat dibedakan masing-masing hurufnya. Suatu jenis huruf dikatakan *legible* apabila

masing-masing huruf atau karakternya mudah dikenali dan dibedakan dengan jelas satu sama lain (Rustan, 2011: 74).



Gambar 4.6 Font Digital Script

Sumber : Hasil Olahan Peneliti,2016

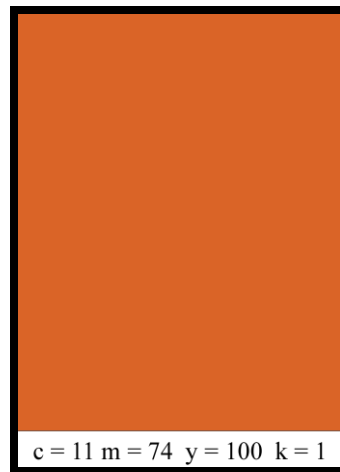


e.

Warna

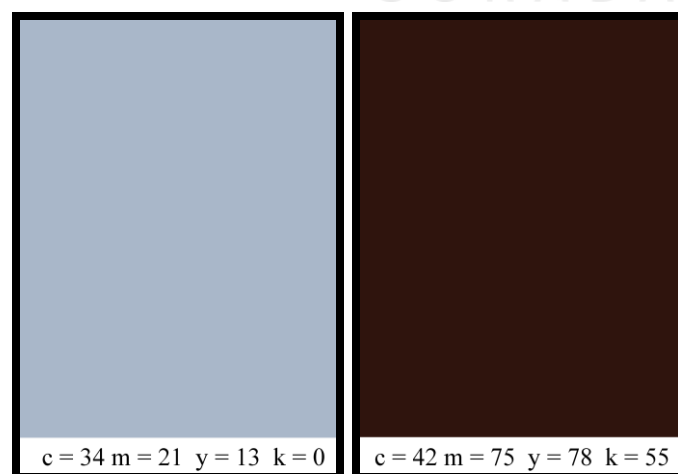
Warna memainkan peran yang sangat besar dalam pengambilan keputusan saat membeli barang. Penelitian yang dilakukan *Institute for Color Research* di Amerika menemukan bahwa seseorang dapat mengambil keputusan terhadap orang lain, lingkungan maupun produk hanya dalam waktu 90 detik saja, dan keputusan tersebut 90%-nya didasari oleh warna (Rustan, 2013: 72).

Berdasarkan konsep atau keyword “khas” (Distinctive), warna yang akan digunakan adalah orange. Dimana warna tersebut melambangkan kreatifitas, unik, semangat, keramahan, dan kesehatan (Morioka dan Stone,2006: 30). Warna orange akan dijadikan sebagai warna primer.

Gambar 4.7 Warna *Primer*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

Setelah menemukan warna primer yang didapat dari *keyword* “*distinctive*”, selanjutnya adalah mencari warna sekunder. Warna sekunder didapatkan dari perlambangan kota Surabaya sebagai kota pahlawan, dimana pahlawan selalu membela dan mencintai tanah air sehingga ditemukan warna coklat yang berasal dari kata “tanah” dan warna biru yang berasal dari kata “air”.



Gambar 4.8 Warna Sekunder

Gambar : Hasil Olahan Peneliti, 2016

f. Judul Perancangan Komik

Judul perancangan komik ini adalah “LUDRUK,” dan subjudul “Panggung Kusut”. Kata “LUDRUK” menunjukkan bahwa perancangan buku komik memuat konten tentang kesenian Ludruk yang bertujuan untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Sedangkan kata “Panggung Kusut”, menggambarkan keadaan Ludruk saat ini dimana meskipun kehilangan penontonnya, para seniman tetap terus berkarya di atas panggung hingga panggung tersebut kusut.

g. Tema Cerita

Tema cerita yang diangkat dari perancangan komik Ludruk ini adalah mengenai sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh-tokoh Ludruk yang berpengaruh di Surabaya, struktur pementasan Ludruk serta naskah Ludruk kontemporer. Dalam tema cerita akan disertai dengan pesan-pesan moral yang diharapkan dapat menumbuhkan minat remaja untuk ikut serta dalam upaya pelestarian kesenian Ludruk.

h. Latar Belakang atau *Background*

Background atau latar belakang yang digunakan dalam komik Ludruk ini yaitu disesuaikan dengan tema dan cerita yang diangkat. Secara keseluruhan *background* yang digunakan mencakup

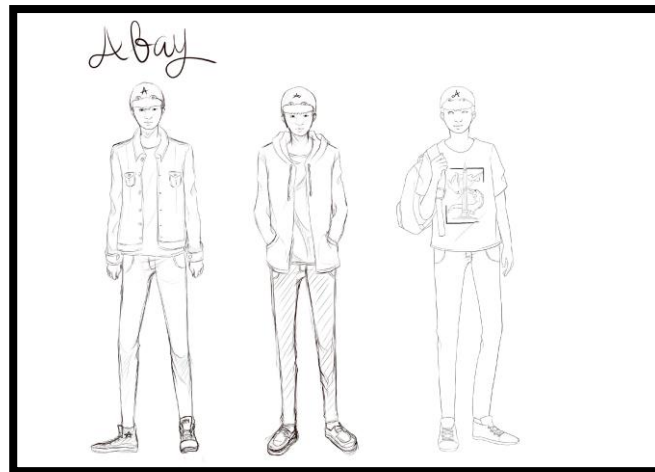
pedesaan, perkotaan, dan suasana panggung pertunjukkan kesenian Ludruk.

i. Sinopsis Cerita

Shura seorang remaja SMA, mengajak teman dekatnya Abay untuk menonton pertunjukkan Ludruk. Tetapi Abay menolak, karena tidak tertarik dan tidak mengetahui tentang kesenian Ludruk. Yang Abay tahu kesenian Ludruk itu sudah ketinggalan zaman. Shura merasa terkejut akan hal tersebut, melalui buku peninggalan almarhum kakeknya yang dulu pernah menjadi penggemar setia kesenian Ludruk, Shura mencoba untuk memberi tahu Abay tentang kesenian Ludruk. Shura juga berusaha meyakinkan Abay bahwa kesenian Ludruk adalah sebuah kesenian yang dapat menarik karena dapat menghibur penontonnya. Tetapi hal yang mengejutkan terjadi, buku peninggalan tersebut membawa mereka untuk melihat masa lampau. Apakah yang mereka lihat? Berhasilkah Shura membuat Abay tertarik pada kesenian Ludruk?

j. Karakter

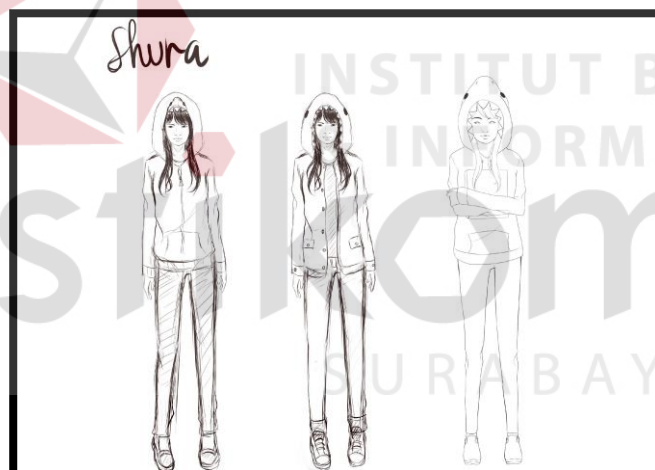
1) Alternatif Desain Abay



Gambar 4.9 Alternatif desain karakter Abay

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

2) Alternatif Desain Shura



Gambar 4.10 Alternatif desain karakter Shura

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

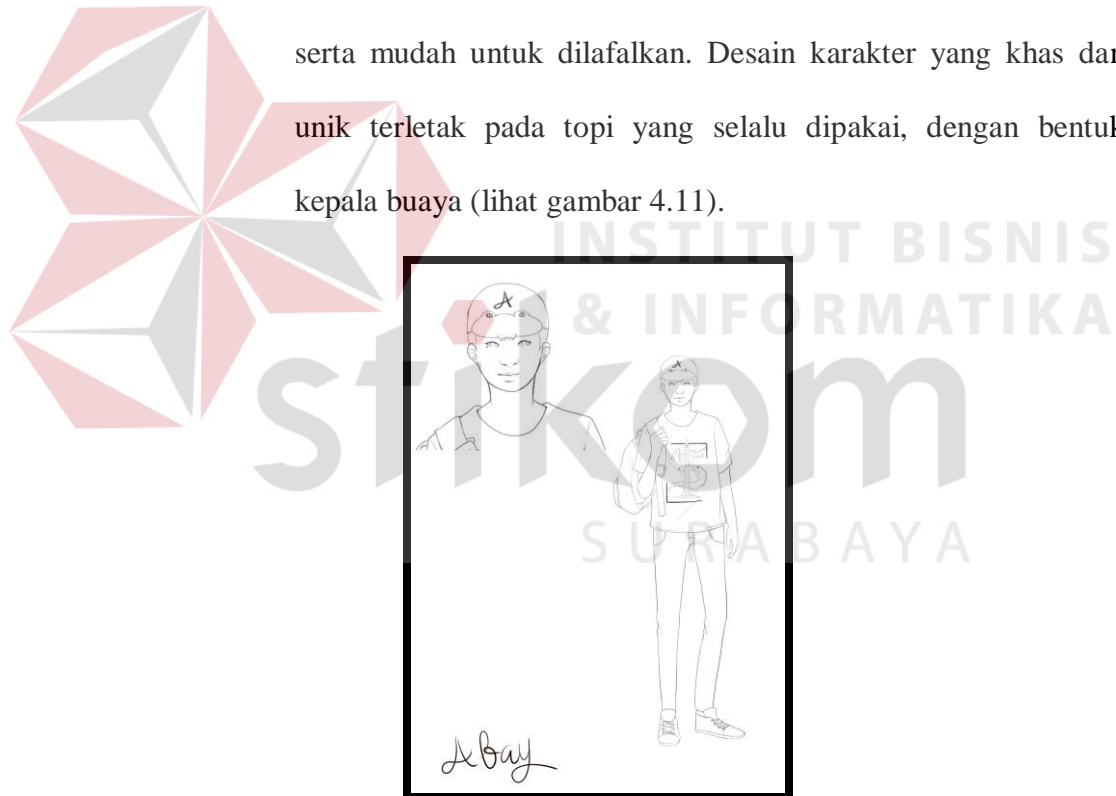
k. Desain Terpilih

Setelah membuat alternatif desain selanjutnya adalah melakukan survey untuk pemilihan desain karakter yang sesuai. Survey dilakukan kepada remaja serta desainer. Desain karakter yang sesuai adalah sebagai berikut:

1) Abay

Karakter Abay seorang remaja, pelajar SMA yang kurang tertarik dengan kesenian Ludruk. Abay memiliki sifat pesimistis dan sok tahu, sehingga segala sesuatu selalu dianggap buruk.

Pemunculan tokoh karakter Abay diadaptasi dari ikon kota Surabaya, yaitu *boyo* (buaya). Nama Abay merupakan pengambilan beberapa huruf dari kota Surabaya, dan disesuaikan dengan kecocokan nama untuk seorang manusia serta mudah untuk dilafalkan. Desain karakter yang khas dan unik terletak pada topi yang selalu dipakai, dengan bentuk kepala buaya (lihat gambar 4.11).



Gambar 4.11 Tokoh Utama Komik Ludruk (Abay)

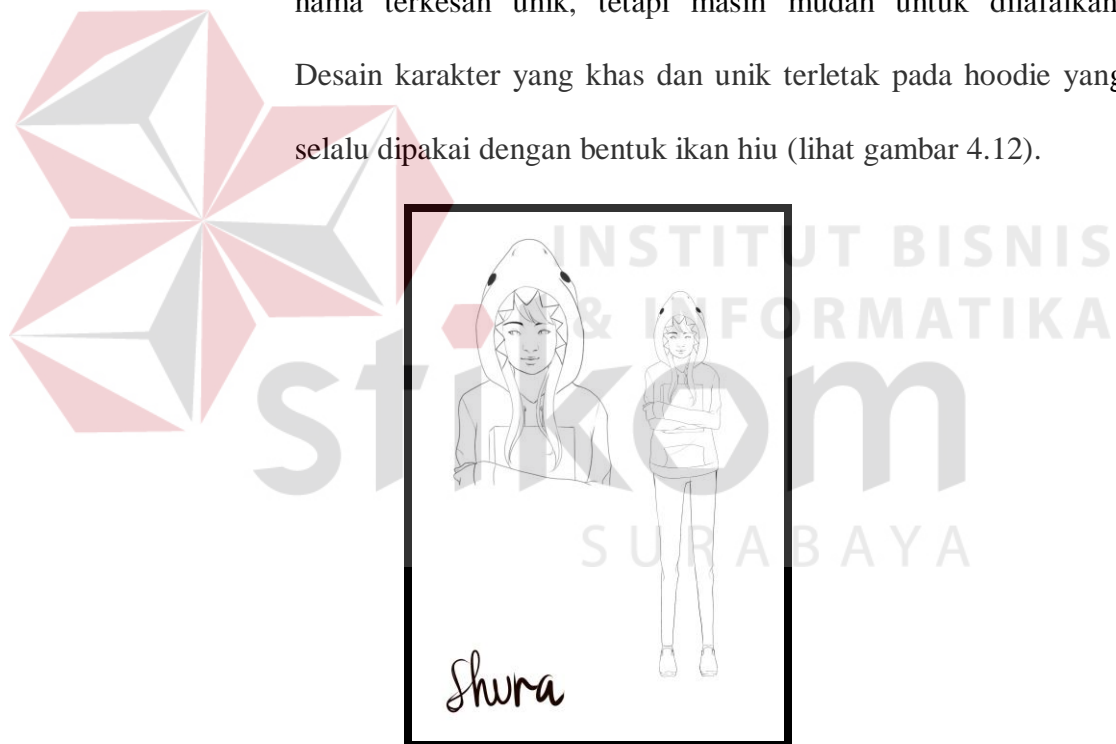
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

2) Shura

Karakter Shura atau sering dipanggil rara, remaja perempuan yang merupakan teman dekat karakter utama. Shura memiliki sifat optimis dan simpatik yang tinggi.

Pemunculan tokoh karakter Shura diadaptasi dari ikon kota Surabaya, yaitu *suro* (hiu). Nama Shura merupakan pengambilan beberapa huruf awal dari kota Surabaya, dengan penambahan huruf “h” menjadi Shura. Penambahan huruf agar nama terkesan unik, tetapi masih mudah untuk dilafalkan.

Desain karakter yang khas dan unik terletak pada hoodie yang selalu dipakai dengan bentuk ikan hiu (lihat gambar 4.12).



Gambar 4.12 Tokoh Utama Komik Ludruk (Shura)

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.3.2 Strategi Media

Media yang akan digunakan dalam perancangan dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Media utama yang digunakan adalah buku komik Ludruk dalam perancangan ini, sedangkan media pendukung adalah media

yang digunakan untuk membantu publikasi media utama. Berikut media yang digunakan :

1. Media Utama

Media utama dalam perancangan ini adalah sebuah buku komik Ludruk sebagai media untuk mengenalkan kembali kesenian tradisional kepada remaja. Buku komik Ludruk berfungsi sebagai media utama dari media keseluruhan, pemilihan media utama berdasarkan alasan bahwa buku komik merupakan media yang mampu menarik minat pembaca khususnya remaja. Pada buku komik terdapat 2 chapter atau sub judul, yaitu chapter 1 berjudul “Ludruk” yang merupakan cerita utama, sedangkan chapter 2 berjudul “Lakon Ludruk UNBK” merupakan naskah ludruk. Ukuran yang di aplikasikan pada buku komik ini adalah 14,8 cm x 21 cm. Pada cover akan dicetak menggunakan kertas *Glory* menggunakan soft cover dan dilaminasi doff serta cutting cover.

- a. Desain cover

Pada desain cover terdapat Judul yaitu “LUDRUK” serta subjudul yaitu “Panggung Kusut” (lihat gambar 4.13), serta gambar tokoh utama komik yaitu Abay dan Shura sekaligus tokoh kesenian Ludruk yaitu cak Durasim dan cak Kartolo. Pada cover buku akan dilakukan *cutting* berbentuk bulat tepat pada tokoh utama komik serta tokoh kesenian Ludruk, alasan *cutting* cover komik adalah untuk menghasilkan desain yang unik dan berbeda dengan yang lain, dimana sesuai dengan keyword yaitu “khas”.



Gambar 4.13 Halaman Cover Buku
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. Desain sub cover

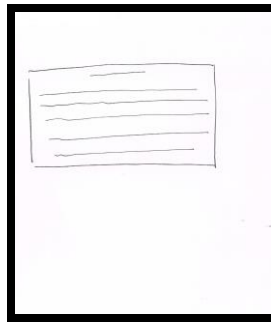
Desain sub cover sama seperti cover yaitu terdapat judul “LUDRUK” serta subjudul yaitu “Panggung Kusut” (lihat gambar 4.14), serta gambar tokoh utama komik yaitu Abay dan Shura sekaligus tokoh kesenian Ludruk yaitu cak Durasim dan cak Kartolo.



Gambar 4.14 Halaman SubCover Buku
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

c. Halaman Copyright

Pada halaman copyright menampilkan isi hak paten, hal ini bertujuan agar karya peneliti tidak di klaim oleh orang lain (lihat gambar 4.15).

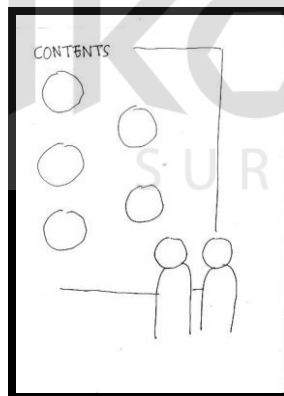


Gambar 4.15 Halaman Copyright

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. Halaman Daftar Isi

Pada halaman ini menampilkan daftar isi dari komik (lihat gambar 4.16).

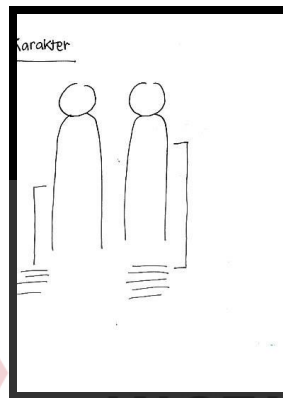


Gambar 4.16 Halaman Daftar Isi

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

e. Halaman Karakter

Pada halaman karakter menampilkan karakter komik yaitu Shura dan Abay serta sifat dari karakter tersebut, hal ini bertujuan untuk mengenalkan karakter kepada pembaca (lihat gambar 4.17).

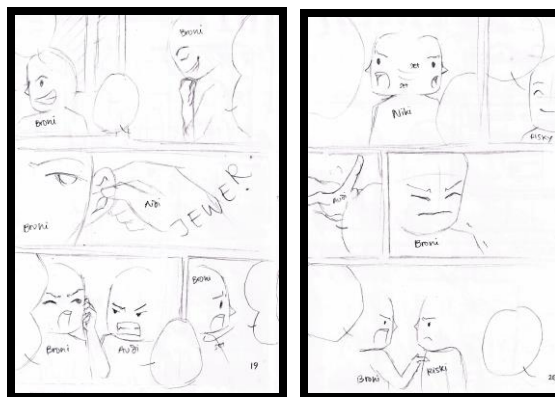


Gambar 4.17 Halaman Karakter

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

f. Halaman Isi Komik

Pada halaman isi, menampilkan cerita yang disampaikan pada komik yaitu informasi sejarah kesenian Ludruk di Surabaya, tokoh kesenian Ludruk yang berpengaruh di Surabaya, struktur pementasan Ludruk serta naskah Ludruk kontemporer.



Gambar 4.18 Halaman Beberapa Isi Komik

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

g. Halaman Belakang Cover

Pada halaman belakang cover menampilkan sinopsis cerita komik (lihat gambar 4.19).



Gambar 4.19 Halaman Cover Belakang

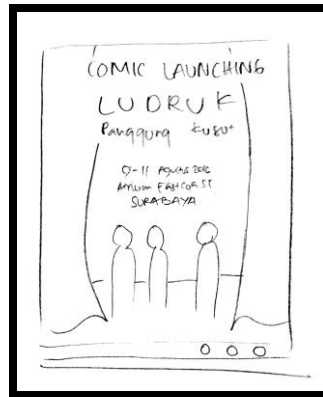
Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

2. Media Pendukung

a. Poster

Media poster umum untuk digunakan sebagai keperluan mempromosikan suatu produk karena mudah dilihat, menarik serta fleksible dalam penempatannya sehingga cukup efektif. Poster dapat ditempatkan di berbagai tempat yang strategis baik di dalam ruangan maupun diluar ruangan. Poster didesain dengan ukuran 42cm x 29,7cm dengan system cetak digital printing dengan bahan matte paper 150gr tanpa laminasi. Desain poster menampilkan situasi di panggung

Ludruk. Serta informasi tanggal dan tempat dimana komik akan dilaunching.

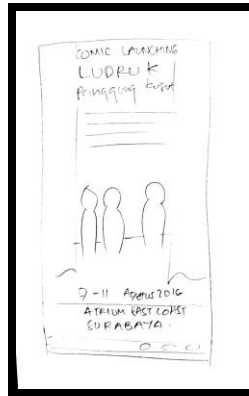


Gambar 4.20 Desain Poster

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. X-banner

Pemilihan media *x-banner* digunakan karena media ini mudah untuk dilihat, menarik perhatian dan memudahkan audiens mengenali letak yang dituju, media promosi yang tahan lama (Magdalena, 2015:96). *X-banner* didesain dengan ukuran 60cm x 160cm dengan menggunakan system cetak *digital printing/ flexo* bahan PVC dengan laminasi *doff*. Desain *X-banner* menampilkan situasi panggung Ludruk dan pencantuman informasi tanggal serta tempat di mana komik akan di launching. Serta penambahan Logline dari komik, sehingga audience dapat mengetahui cerita seperti apa yang disuguhkan dalam buku komik.



Gambar 4.21 Desain *x-banner*

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

c. Gantungan Kunci

Gantungan kunci dapat digunakan sebagai *merchandise* dan dapat membantu mempromosikan suatu produk ketika orang melihat gantungan kunci tersebut. Ukuran yang di aplikasikan pada gantungan kunci ini adalah 5 cm x 5 cm, dengan menggunakan desain karakter utama buku komik Ludruk.



Gambar 4.22 Desain Gantungan Kunci

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. Stiker

Penggunaan media stiker dirasa cocok sebagai media promosi pendukung karena memiliki fleksibilitas yang tinggi dalam

pengaplikasiannya serta memiliki keunikan tersendiri. Selain itu stiker yang digunakan sebagai media promosi pendukung memiliki dampak yang cukup besar dengan harga yang dapat dijangkau. Stiker dicetak dengan kertas vinyl susu dengan ukuran 5 cm x 5cm dengan laminasi doff. Desain stiker menampilkan karakter utama dalam komik yaitu Shura dan Abay.

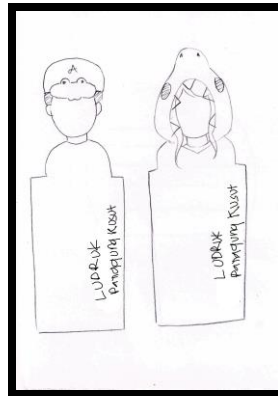


Gambar 4.23 Desain Stiker

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

e. Pembatas buku

Pembatas buku mempunyai fungsi untuk menandai halaman yang kita baca serta dapat digunakan sebagai media promosi karena bentuk pembatas yang menarik dengan menampilkan karakter tokoh utama komik. Ukuran yang diaplikasikan adalah 4cm x 12cm dan dicetak menggunakan *digital printing* dengan menggunakan artpaper 210 gr dan finishing laminasi doff.



Gambar 4.24 Desain Pembatas Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.3.3 Implementasi Desain

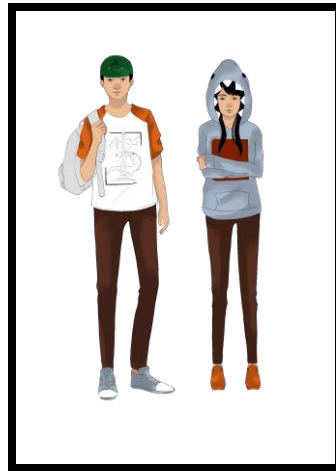
Hasil final desain dari sketsa yang telah dibuat sebelumnya yaitu berupa gambar sketsa, *outline*, *colouring* hingga *editing* dengan teknik *digital* ilustrasi dengan *Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*.

Selain itu akan ditampilkan hasil desain yang sudah di implementasikan pada buku komik, x-banner, stiker, gantungan kunci, pembatas buku dan poster.

Berikut hasil keseluruhan gambar dari buku komik Ludruk.

1. Hasil Karakter Tokoh Utama

Hasil karakter Shura dan Abay diadaptasi dari maskot kota Surabaya yaitu buaya dan ikan hiu. Shura dengan hoodie nya yang unik berbentuk ikan hiu dan Abay dengan topinya yang unik berbentuk buaya.



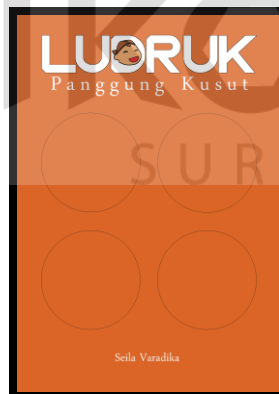
Gambar 4.25 Karakter Utama

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

2. Desain Buku Komik

a. Cover Depan

Desain cover yang ditampilkan disesuaikan dengan data yang telah diperoleh mulai dari warna, tipografi, dan unsur pelengkap lainnya.

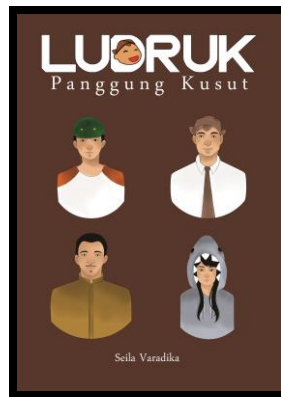


Gambar 4.26 Desain Cover Depan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. Sub Cover

Desain sub cover menampilkan tokoh utama dalam komik Ludruk dan tokoh Ludruk yang berpengaruh di Surabaya lihat gambar 4.27).

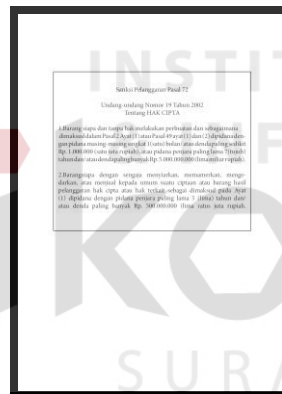


Gambar 4.27 Desain SubCover

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

c. Halaman Copyright

Halaman copyright menampilkan pasal tentang hak cipta karya.

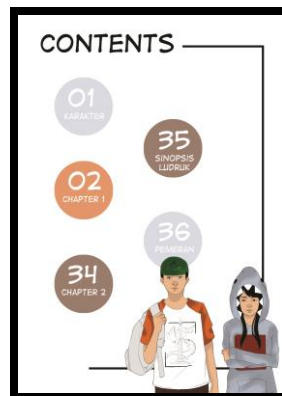


Gambar 4.28 Desain Copyright

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. Halaman Daftar Isi

Halaman daftar isi menampilkan halaman masing-masing isi dalam komik (lihat gambar 4.29).



Gambar 4.29 Desain Daftar Isi

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

e. Halaman Karakter

Halaman karakter berisi tentang penjelasan karakter utama dalam komik dan karakter Ludruk yang berpengaruh di Surabaya.



Gambar 4.30 Desain Karakter

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

f. Desain Transisi Momen ke Momen

Desain transisi momen ke momen menunjukkan aksi gerak yang lambat sehingga membentuk frame by frame seperti pada film. Hal ini untuk memperlambat alur baca, sehingga pembaca dapat menikmati setiap adegan pada komik (lihat gambar 4.31).



Gambar 4.31 Desain Transisi Momen ke Momen

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

g. Desain Transisi Aksi ke Aksi

Desain transisi aksi ke aksi sebagai tipe panel yang paling efisien, karena setiap panel menggambarkan satu aksi sehingga membantu pergerakan alur cerita. Digunakan untuk menggambarkan alur cerita cepat dalam satu setting lokasi.



Gambar 4.32 Desain Transisi Aksi ke Aksi

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

h. Desain Transisi Subjek ke Subjek

Desain transisi subjek ke subjek digunakan untuk alur cerita yang merubah sudut pandang tetapi masih dalam satu adegan, berfungsi untuk menggambarkan alur cerita, keadaan sekitar dan karakter lain dalam komik.

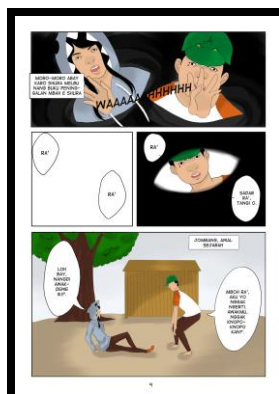


Gambar 4.33 Desain Transisi Subjek ke Subjek

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

i. Desain Transisi Aspek ke Aspek

Desain transisi aspek ke aspek digunakan untuk merangkai sebuah narasi yang menampilkan lompatan situasi (lihat gambar 4.33).



Gambar 4.34 Desain Transisi Aspek ke Aspek

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

j. Desain Transisi Adegan ke Adegan

Desain transisi adegan ke adegan membawa pembaca melintasi ruang dan waktu dalam komik, sambil memberi jarak dan waktu dalam cerita. Digunakan pada alur cerita yang mengandung sedikit unsure kekerasan, agar tidak ditampilkan secara langsung, diwakili dengan penggunaan efek suara.



Gambar 4.35 Desain Transisi Adegan ke Adegan

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

k. Desain Aksi Non-Sequitir

Desain transisi non- sequitir, menggambarkan adegan yang tidak berhubungan antar panelnya. Digunakan untuk menjelaskan kondisi karakter, berhubungan dengan sifat dan kelakuan.



Gambar 4.38 Desain Poster

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

b. X-banner

Media x-banner menarik perhatian dan memudahkan audiens mengenali letak yang dituju (Lihat gambar 4.39).



Gambar 4.39 Desain X-banner

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

c. Gantungan Kunci

Dapat digunakan sebagai merchandise, sehingga dapat membantu dalam promosi buku komik Ludruk.



Gambar 4.40 Desain Gantungan Kunci

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

d. Stiker

Dapat digunakan sebagai merchandise, media promosi yang terjangkau dan fleksibel dalam pengaplikasiannya (Lihat gambar 4.41).



Gambar 4.41 Desain Stiker

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

e. Pembatas buku

Pembatas buku mempunyai fungsi untuk menandai halaman yang kita baca dan termasuk pelengkap buku.



Gambar 4.42 Desain Pembatas Buku

Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2016

4.4 Biaya Media

Pada biaya media ini membahas tentang pencetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam percetakan buku ilustrasi.

1. Tingkatan Efisiensi HPP Cetak

HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.

2. Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

3. Ketepatan Jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan tepat waktu. Ketepatan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketepatan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

4. Kelancaran Waktu Penyerahan/Pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbitan sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

5. Sehatnya Pertumbuhan

Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran pembayaran akan memperlancar cash flow percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

Berikut adalah langkah perhitungan nilai *waste* (*inschiet*) kertas dalam sekali proses naik cetak :

$$\text{Luas bidang kertas} = 65\text{cm} \times 90\text{cm} = 5850 \text{ cm}^2$$

Luas Bidang terpakai

$$\text{Bidang I} = 65 \text{ cm } (4 \times 15,8 \text{ cm}) = 1,8 \text{ cm}$$

$$\text{Bidang II} = 90 \text{ cm } (4 \times 22\text{cm}) = 2 \text{ cm}$$

Rumus : Perhitungan nilai *waste* (*inschiet*)

$$\text{Luas bidang terpakai} = (4 \times 15,8) \times (4 \times 22)$$

$$= 5562 \text{ cm}^2$$

$$\text{Inschiet} = \frac{(5850 - 5562)}{5850} \times 100\%$$

$$= 4.9\%$$

Adapun biaya lain yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga Pokok Produksi cetak buku, sebagai berikut :

1. Menghitung biaya desain cover dan isi buku

$$\text{a. Menghitung desain} = 1$$

b. Harga desain per buku = Rp. 2.000.000,-

Rumus : biaya desain = 1 x Rp. 2.000.000,-

= Rp. 2.000.000,-

2. Menghitung biaya setting naskah

a. Jumlah halaman setting = 64 halaman

b. Ukuran buku = 14,8 cm x 21 cm

c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000.-

Rumus : biaya setting per halaman = 64 x Rp. 12.000.-

= Rp. 768.000,-

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (full colour)

a. Jumlah model = 1

b. Ukuran buku = 14,8 cm x 21 cm

c. Harga pembuatan per cm² = Rp. 45.-

Rumus : biaya = (14,8x21) x 4 x Rp. 45,-

= Rp. 55.950,-

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif

a. Jumlah halaman = 64 halaman

b. Ukuran buku = 14,8 cm x 21 cm

c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : biaya pemrosesan film B/W = 14,8 x 21 x 64 x Rp. 30,-/cm²

= Rp. 596.750,-

Rp. 596.750,- x 4 warna = Rp. 2.387.000,-

5. Menghitung biaya montage cover dan isi buku

- a. Jumlah halaman buku = 64 halaman
- b. Jumlah halaman per-montage = 22 halaman
- c. Jumlah montage cover = 4 (film)
- d. Harga montage cover = Rp. 22.500,-
- e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-
- Rumus : Jumlah montage isi = $64 : 22$
- = 2 lembar film

Biaya montage cover dan isi buku

$$(23 \times \text{Rp. } 22.500,-) + (2 \times \text{Rp. } 45.000,-) = \text{Rp. } 607.500,-$$

6. Menghitung biaya plate cover buku

a. Jumlah plate cover = 4 lembar

b. Ukuran maksimum cetak di mesin *Heidelberg SOR S*

c. Harga per lembar *Heidelberg SOR S* = Rp. 35.000,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : biaya plate cover} &= 4 \times \text{Rp. } 35.000,- \\ &= \text{Rp. } 140.000,- \end{aligned}$$

7. Menghitung biaya plate isi buku

a. Jumlah plate isi buku = 16 lembar

b. Ukuran maksimum cetak dimesin *Heidelberg SOR S*

c. Harga plate cetak/ lembar = Rp. 150.000,-

$$\begin{aligned} \text{Rumus : biaya plate isi} &= 16 \times \text{Rp. } 150.000,- \\ &= \text{Rp. } 2.400.000,- \end{aligned}$$

8. Menghitung biaya kertas cover buku

- a. Oplah cetak = 1.000 eks
- b. Inschiet = 4,9 %
- c. Glory 250 gr plano per rim = Rp. 9.000.000
- d. Jumlah hal. dalam 1 lbr kertas plano = 16 halaman

Rumus : biaya kertas cover buku

$$\frac{1.000 \times \text{Rp. } 9.000.000,- \times 4,9\%}{16 \times 500} = \text{Rp. } 55.215,-$$

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak = 1.000 eks
- b. Jumlah halaman = 64 halaman
- c. Inschiet = 4,9 %
- d. Advocad 120gr plano per rim = Rp. 2.115.000,-
- e. Jumlah hal. dalam 1 lbr kertas plano = 16 halaman

Rumus : biaya kertas isi buku

$$\frac{1.000 \times \text{Rp. } 2.115.000,- \times 64 \times 4,9\%}{16 \times 500} = \text{Rp. } 12.954,-$$

10. Menghitung biaya percetakan (ongkos cetak) cover buku

- a. Warna cover = 4/0
- b. Inschiet = 4,9%
- c. Jumlah plate cetak cover = 4 lembar
- d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 120,-
- d. Oplah cetak = 1000 eks

Rumus : biaya pencetakan cover

$$4 \times \text{Rp. } 120,- \times 1000 \times 4,9\% = \text{Rp. } 23.500,-$$

11. Menghitung biaya percetakan (ongkos cetak) isi buku

- a. Warna isi = 1/1
- b. Inschiet = 4,9%
- c. Jumlah plate cetak isi = 17 lembar
- d. Ongkos cetak per lintasan = Rp. 55,-
- e. Oplah cetak = 1000 eks

Rumus : biaya percetakan isi

$$17 \times \text{Rp. } 55,- \times 1000 \times 4,9\% = \text{Rp. } 45.800,-$$

12. Menghitung biaya pelipatan katern

- a. Jumlah halaman = 64 halaman
- b. Jumlah katern = 4 katern
- c. Ongkos pelipatan/ katern = Rp. 50,-
- d. Oplah cetak = 1.000 eks

Rumus : biaya pelipatan

$$= 4 \times 1000 \times \text{Rp. } 50,-$$

$$= \text{Rp. } 200.000,-$$

13. Menghitung biaya komplit katern

- a. Oplah cetak = 1.000eks
- b. Biaya komplit per buku = Rp. 25,-

Rumus biaya komplit per buku

$$= 1000 \times \text{Rp. } 25,-$$

$$= \text{Rp. } 25.000,-$$

14. Menghitung biaya halaman *cutting*

- a. Ukuran buku = 14,8 cm x 21 cm

b. Pembuatan pisau (pisau Jerman) = Rp. 400,-/cm

c. Biaya cutting per lembar = Rp. 20,-

Rumus : biaya halaman cutting buku

$$(14,8 \times 21) \times \text{Rp. } 400,- / \times \text{Rp. } 20,- = \text{Rp. } 2.486.400,-$$

15. Menghitung biaya jilid lem

a. Oplah cetak = 1.000eks

b. Biaya penjilidan lem buku = Rp. 75,-

Rumus penjilidan lem buku = $1000 \times \text{Rp. } 75,-$

$$= \text{Rp. } 75.000,-$$

16. Menghitung biaya ongkos potong buku

a. Oplah cetak = 1.000eks

b. Biaya potong per-buku = Rp. 50,-

Rumus : biaya potong buku = $1000 \times \text{Rp. } 50,-$

$$= \text{Rp. } 50.000,-$$

17. Menghitung biaya pengepakan

a. Oplah cetak = 1.000eks

b. Jumlah buku dalam 1 pack = 100

c. Ongkos pengepakan termasuk casing = Rp. 10.000,-

Rumus : biaya pengepakan

$$\underline{1.000 \times \text{Rp. } 10.000,-} = \text{Rp. } 100.000,-$$

100

18. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 18) = Rp. 11.396.319,-

19.	Margin keuntungan (20%)	= Rp. 2.279.263,-
20.	Jumlah biaya (18+19)	= Rp. 13.675.582,-
21.	Ppn + Pph (10%)	= Rp. 1.367.558,-
22.	Jumlah keseluruhan	= Rp. 15.043.140,-
23.	Harga per buku/ Hpp (Jumlah biaya : Oplah)	
	Rp. 15.043.140,-: 1000eks	= Rp. 15.043,-/eks
	Dijual	= Rp. 35.000
	Keuntungan	= Rp. 19.957,-
	Total keuntungan	= Rp. 19.957,- x 1000eks
	Royalti	= Rp. 19.957.000,-



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA